

Name:

Lösung: Tierspuren - TinkerSchool-Lerneinheit



## Tierspuren

In dieser Einheit lernst du die Spuren verschiedener Waldtiere kennen. Ziel der Einheit ist, dass du deine eigene Tierspur im Digitalen Baukasten konstruierst. Diese kann dann für ein Gemeinschaftsprojekt genutzt werden und Teil eines Klassenposters zum Thema „Spuren an der Futterkrippe“ werden.

1 Lies dir zuerst den Text durch.



### Spuren der Tiere

Den meisten Waldtieren begegnet man nur selten, da sie sehr scheu sind. Beimerkern sie Menschen, verstecken sie sich schnell im Unterholz oder Gebüsch. Wenn du dich aber aufmerksam im Wald umsiehst, kannst du viele Spuren von Tieren entdecken – im Schnee, auf dem Waldboden oder an feuchten Orten wie an den Ufern von Bächen oder Seen.

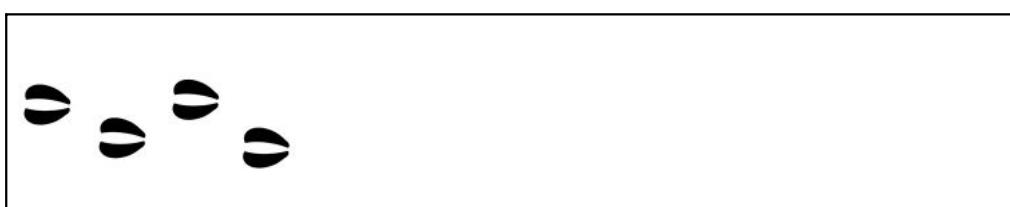
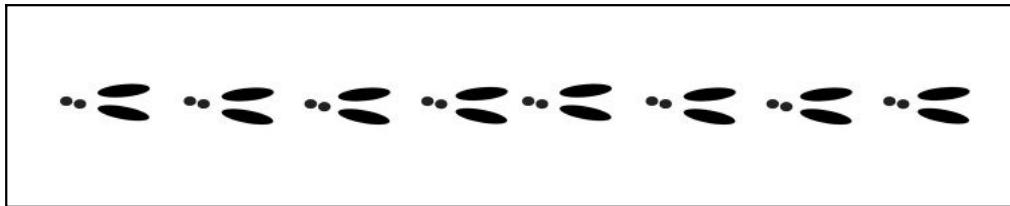
Im Winter kannst du zum Beispiel einige Spuren an den Futterkrippen finden, die regelmäßig mit Heu oder Kastanien gefüllt werden. Der Fußabdruck eines Tieres wird auch Trittsiegel genannt.

Name: \_\_\_\_\_

Lösung: Tierspuren - TinkerSchool-Lerneinheit

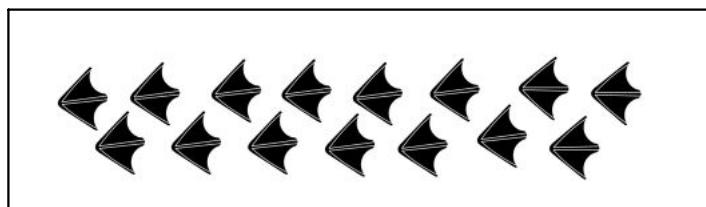
## Spuren zeichnen und erkennen

2 Zeichne die Spuren der Tiere.

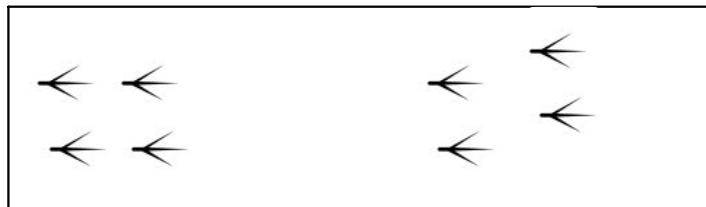


3 Welche Tiere könnten diese Spuren hinterlassen haben?

Ente



Vogel



Name: \_\_\_\_\_

Lösung: Tierspuren - TinkerSchool-Lerneinheit

**Zusatz:** Welche heimischen Tiere kennst du noch?

Recherchiere weitere Spuren. Zeichne sie und schreibe den Namen des Tiers auf.

Name:

Lösung: Tierspuren - TinkerSchool-Lerneinheit

## Tierspur konstruieren

- 4 Im nächsten Schritt sollst du eine Tierspur im Digitalen Baukasten konstruieren und daraus eine Schablone erstellen.

- Überlege dir zuerst, welches heimische Tier du auswählen möchtest.

- Warum hast du dieses Tier gewählt?



---

---

---

- Male die Spur deines Tieres:



- Beschreibe die Besonderheiten der Spur:

---

---

---

---

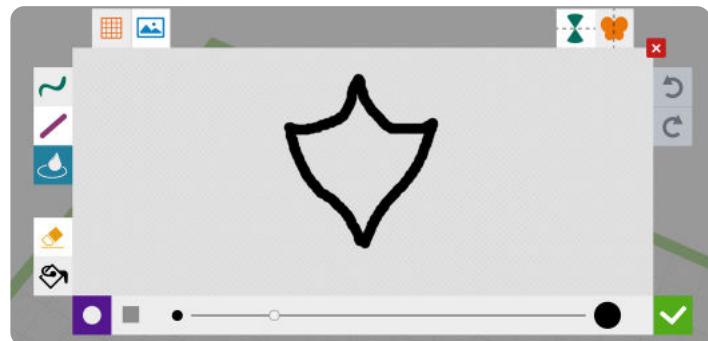
---

Name: \_\_\_\_\_

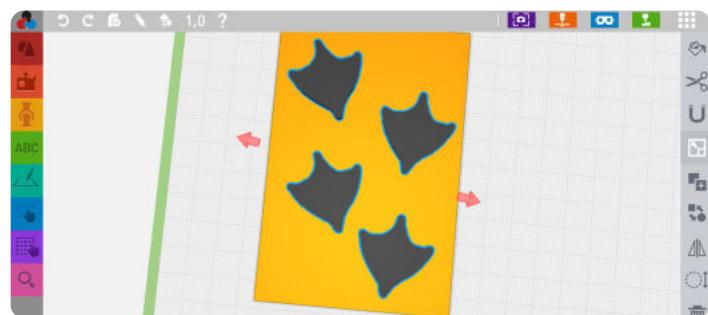
Lösung: Tierspuren - TinkerSchool-Lerneinheit

## Schablone konstruieren

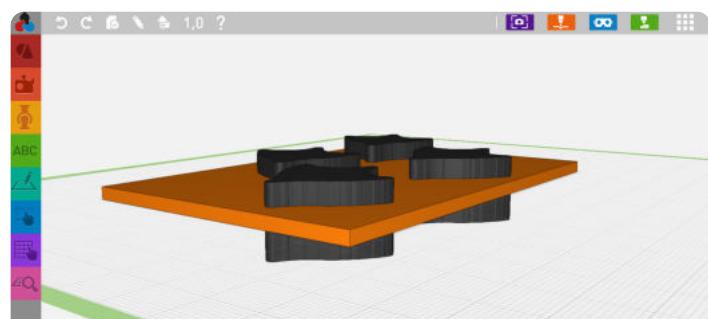
- 1 Konstruiere deine Tierspur. Du kannst sie entweder aus Grundformen konstruieren oder mit der Zeichnen-Funktion erstellen.



- 2 Erstelle eine Grundplatte für deine Schablone und lege darauf mehrere Tierspuren in der richtigen Position.



- 3 Ziehe jede Tierspur nach unten, sodass sie oben und unten aus der Schablone herausschaut. Nun kannst du alle Spuren ausschneiden.



- 4 Jetzt ist deine Schablone fertig! Damit ihr nicht durcheinander kommt, kannst du noch den Namen des Tiers darauf schreiben.



Name:

Lösung: Tierspuren - TinkerSchool-Lerneinheit

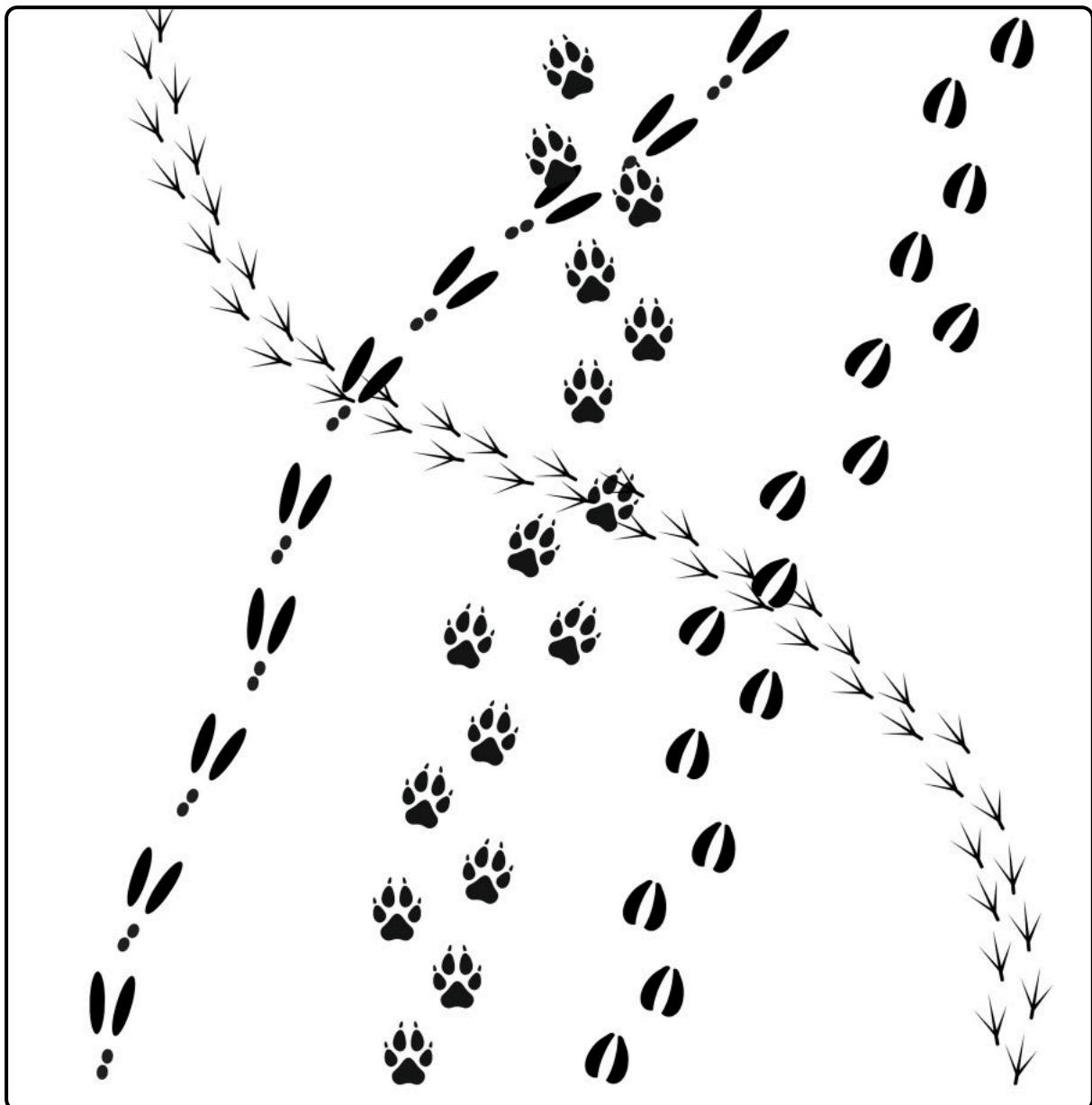
## Wiederholung (Während des 3D-Drucks ...)

### 5 Welche Tiere sind hier unterwegs?

Schreibe die Namen auf.

---

---



### 6 Zusatz: Zeichne eine weitere Spur ein. Zu welchem Tier gehört sie?

Name: \_\_\_\_\_

Lösung: Tierspuren - TinkerSchool-Lerneinheit

## Tierspuren zeichnen



### 7 Tierspuren im Winterwald

Mit euren fertigen Schablonen könnt ihr nun gemeinsam ein großes Winter-Wimmelbild gestalten.

Nehmt dazu ein großes Blatt Papier. In die Mitte malt oder klebt ihr eine Futterkrippe. Rundherum malt ihr Tierspuren mit euren Schablonen.

Wenn ihr möchtet könnt ihr auch die passenden Tiere dazu malen oder aufkleben.

